

Казакова Татьяна Николаевна

МЕТАФОРИЧЕСКИЕ И МЕТОНИМИЧЕСКИЕ РЕПРЕЗЕНТАНТЫ КОНЦЕПТА "МУЖЧИНА" В РУССКИХ ГОВОРАХ НИЗОВОЙ ПЕЧОРЫ

Данная статья посвящена словообразовательному анализу метафорических и метонимических наименований-репрезентантов концепта "Мужчина" в русских говорах Низовой Печоры, включающему исследование взаимосвязи процессов метафоризации, метонимизации и мотивации, создание классификации семантически мотивированных наименований по типу вспомогательного объекта. Рассматриваемые производные слова представляют собой результат познавательной деятельности человека и содержат важную информацию о реалиях жизни печорцев.

Адрес статьи: www.gramota.net/materials/2/2016/5-1/24.html

Источник

Филологические науки. Вопросы теории и практики

Тамбов: Грамота, 2016. № 5(59): в 3-х ч. Ч. 1. С. 88-91. ISSN 1997-2911.

Адрес журнала: www.gramota.net/editions/2.html

Содержание данного номера журнала: www.gramota.net/materials/2/2016/5-1/

© Издательство "Грамота"

Информация о возможности публикации статей в журнале размещена на Интернет сайте издательства: www.gramota.net

Вопросы, связанные с публикациями научных материалов, редакция просит направлять на адрес: phil@gramota.net

Помимо приведенных выше концептов в романе реализуются 10 инвентивных концептов, связанных с транспортом, медициной и другими аспектами. Таким образом, вопреки общепризнанному мнению, роман является не социальной, а инвентивной научной фантастикой, так как инвентивные концепты существенно преобладают над социальными (64% и 36% соответственно).

Анализ научно-фантастических произведений показал, что представляется возможным выделить два компонента научно-фантастического дискурса: **инвентивный** (различные изобретения (военные, бытовые, транспорт и др.)) и **социальный** (особенности общества, такие как политическая система, законодательство, культура и др.). К социальной научной фантастике относятся научно-фантастические произведения, в рамках которых социальный компонент преобладает над инвентивным, например роман Э. Беллами «*Looking backward: 2000-1887*».

Отметим также, что «социальная фантастика» или «социальная научная фантастика» звучит в английском языке как «*social science fiction*». Данный термин изначально использовался в противовес «*hard science fiction*» (точная (научно-достоверная) фантастика) для определения области научного знания, являющейся основой для того или иного произведения. Таким образом, социальная фантастика является субжанром научной фантастики.

Список литературы

1. **Дхингра К. С.** Пути развития научно-фантастического жанра в советской литературе [Электронный ресурс]: автореф. дисс. ... к. филол. н. Л., 1968. URL: http://www.fandom.ru/about_fan/dhingra_1.htm (дата обращения: 01.02.2016).
2. **Маркина Н. В.** Художественный мир Рэя Брэдбери: традиции и новаторство: дисс. ... к. филол. н. Самара, 2006. 222 с.
3. **Asimov I.** Asimov on Science-Fiction. Garden City: Doubleday, 1981. 334 p.
4. **Bellamy E.** Looking Backward: 2000-1887 [Электронный ресурс]. URL: http://books.eserver.org/fiction/looking_back (дата обращения: 01.02.2016).
5. **Bradbury R.** Fahrenheit 451 [Электронный ресурс]. URL: <http://bonread.ru/ray-bradbury-fahrenheit-451.html> (дата обращения: 01.02.2016).
6. **England G. A.** The Air Trust [Электронный ресурс]. URL: <http://www.readcentral.com/book/George-Allan-England/Read-The-Air-Trust-Online> (дата обращения: 01.02.2016).
7. **Pordzik R.** Futurescapes Space in Utopian and Science Fiction Discourse. N. Y.: Rodopi, 2009. 366 p.

INVENTIVE ASPECTS OF SOCIAL FANTASY

Inyashkin Stanislav Gennad'evich, Ph. D. in Philology
 Moscow City Teacher Training University
 stanislav.g.inyashkin@mail.ru

The article is devoted to one of the most popular fantasy genres – social fantasy. Relying on the discursive analysis of the English social fantasy of different periods, identifying the micro-contexts, within which fantastic concepts are realized, the author concludes that social fantasy is a sub-genre of science fiction.

Key words and phrases: social fantasy; science fiction; science fiction discourse; social component; inventive component; concept.

УДК 811.111

Данная статья посвящена словообразовательному анализу метафорических и метонимических наименований-репрезентантов концепта «Мужчина» в русских говорах Низовой Печоры, включающему исследование взаимосвязи процессов метафоризации, метонимизации и мотивации, создание классификации семантически мотивированных наименований по типу вспомогательного объекта. Рассматриваемые производные слова представляют собой результат познавательной деятельности человека и содержат важную информацию о реалиях жизни печорцев.

Ключевые слова и фразы: словообразовательный анализ; репрезентанты концепта; концептосфера; метафоризация; метонимизация; семантическая мотивация; внутренняя форма слова.

Казакова Татьяна Николаевна

Гимназия имени А. С. Пушкина, г. Сыктывкар
 kazakova.tatyana.1985@mail.ru

МЕТАФОРИЧЕСКИЕ И МЕТОНИМИЧЕСКИЕ РЕПРЕЗЕНТАНТЫ КОНЦЕПТА «МУЖЧИНА» В РУССКИХ ГОВОРАХ НИЗОВОЙ ПЕЧОРЫ

Концепт «Мужчина» является структурным элементом концептосферы «Человек» в русских говорах Низовой Печоры. Термин «концептосфера» понимается нами как совокупность концептов, находящихся в сознании носителей языка [4, с. 282]. Анализ концептосферы «Человек» в языковой диалектной картине мира жителей Низовой Печоры позволяет выявить представления о Человеке, свойственные носителям диалекта.

Целью данной статьи является описание особенностей семантической мотивации на примере метафорических и метонимических репрезентантов концепта «Мужчина» в русских говорах Низовой Печоры.

Для семантической мотивации характерна вторичность номинации, ее непрямой (мотивированно-опосредованный) способ [9, с. 74], суть которого состоит в «непрямом отображении внеязыкового объекта, опосредуемого “предшествующим” значением слова, те или иные признаки которого играют роль внутренней формы, переходя в новое смысловое содержание» [7, с. 129].

Семантическая мотивированность присуща словам в переносном значении, в которых образное представление мотивирующего признака осуществляется путем семантического переноса. Прежде всего, это метафорические наименования, анализ которых строится в нашем исследовании на теории интеракции М. Блэка. Метафора, по утверждению М. Блэка, является результатом ассоциативного взаимодействия двух образных или понятийных систем – обозначаемого и образного средства. Проекция одной из двух систем на другую дает новый взгляд на объект и делает обозначаемое метафоры новым вербализованным понятием [1, с. 153-172].

Этой же точки зрения придерживается и В. Н. Телия, которая считает метафору одним из способов создания языковой картины мира, так как метафора «способна обеспечить рассмотрение вновь познаваемого через уже познанное, зафиксированное в виде значения языковой единицы... способна служить средством получения нового знания, создавая мощное ассоциативное поле с помощью ограниченного диапазона средств выразительности» [8, с. 179]. В данном процессе при помощи метафоры по образу и подобию предметного мира моделируется не предметный мир. В результате, по мнению В. Н. Телия, метафора предстает механизмом, «который приводит во взаимодействие и познавательные процессы, и эмпирический опыт, и культурное достояние коллектива, и его языковую компетенцию, чтобы отобразить в языковой форме чувственно не воспринимаемые объекты и сделать наглядной невидимую картину мира – создать ее языковую картину, воспринимаемую за счет вербальнообразных ассоциаций составляющих ее слов и выражений» [Там же, с. 180].

Кроме того, семантически мотивированные слова могут быть метонимическими наименованиями. По определению Д. Лакоффа и М. Джонсона, примером метонимии можно считать тот момент, когда «мы используем одну сущность для ссылки на другую, которая с ней связана <...> в качестве особого случая метонимии мы рассматриваем то, что в классической риторике называлось синекдохой, когда часть замещает целое» [2, с. 61]. Таким образом, процессы метафоризации и метонимизации с точки зрения ментальной деятельности человека представляют собой процессы взаимодействия двух идей, образов, концептов, которые приводят к получению нового знания о мире и к воплощению этого знания в языке.

Рассмотрим данное взаимодействие на примере репрезентантов концепта «Мужчина». Используя терминологию М. Блэка, описывающую процесс метафоризации как взаимодействие объекта, который обозначается метафорически, и вспомогательного объекта, который используется как фильтр при формировании представления о первой [1, с. 153-172], наименования, репрезентирующие концепт «Мужчина», можно классифицировать по типу вспомогательного объекта. Понятие «вспомогательный объект» соотносится нами с понятием «внутренняя форма слова» (ВФС), под которой понимается «семантическая и структурная несётность составляющих слово морфем с др. морфемами данного языка; признак, положенный в основу номинации при образовании нового лексического значения слова» [3, с. 85].

Семантически мотивированные наименования-репрезентанты концепта «Мужчина», метафорические в своей основе, классифицируются по шести типам вспомогательного объекта:

1) Вспомогательный объект, обозначающий предметы окружающего мира (10 наименований): *кокарь*, *кокорь*, *копырь* «старый, но крепкий, здоровый мужчина» [5, т. 1, с. 323], *кокарь*, *кокорь*, *копырь* «скупой, жадный мужчина» [Там же], *Молоток* «прозвище мужчины невысокого роста» [Там же, с. 425], *стожар* «высокий мужчина» [Там же, т. 2, с. 317], *тугозвон* «скупой, жадный мужчина» [Там же, с. 362], *тяпыш* «полный мужчина» [Там же, с. 370].

В основе метафорического переноса в данной группе – ВФС, которая соответствует следующим параметрам: а) форма предмета: небольшой по форме инструмент – маленький ростом мужчина (*Молоток*), колья, шести для стога сена – высокий мужчина (*стожар*); круглый хлеб – полный мужчина (*тяпыш*); б) отличительные признаки предмета: дерево, вывороченное с корнями – 1) старый, крепкий и 2) скупой, жадный и своенравный мужчина (*кокарь*, *кокорь*, *копырь*); также предмет, издающий звон с трудом, олицетворяет жадного, скупого мужчину (*тугозвон*).

2) Вспомогательный объект, обозначающий животных, птиц, насекомых (5 наименований): *карыш* «бранное обращение к мужчине» [Там же, т. 1, с. 304], *Комар* «прозвище мужчины» [Там же, с. 328], *Рябок* «прозвище мужчины» [Там же, т. 2, с. 241], *Свизи* «прозвище двух братьев» [Там же, с. 254], *Ушкан* «прозвище мужчины» [Там же, с. 389].

Метафорический перенос осуществляется по такому параметру подобия, как сходство с животным, насекомым, птицей, определяющее ВФС: негативное отношение к хищным птицам, ворону и коршуну, переносится на бранное обращение к мужчине (*карыш*); сходство по внешности и особенностям поведения с насекомым, птицей, животным – прозвища мужчины (*Комар*, *Рябок*, *Свизи*, *Ушкан*).

3) Вспомогательный объект, обозначающий части тела человека (2 наименования): *коряк* «бранное обращение к мужчине» [Там же, т. 1, с. 338], *Щека* «прозвище скупого мужчины» [Там же, т. 2, с. 456].

Отличительный признак части тела выступает параметром подобия следующим образом: тазобедренный сустав (ВФС) – бранное обращение к мужчине (*коряк*); щека как орган, в котором можно спрятать монету или пищу (ВФС), лежит в основе образа скупого мужчины (*Щека*).

4) Вспомогательный объект, обозначающий природные явления (1 наименование): *Шелоник* «прозвище своевольного мужчины» [Там же, с. 442].

Природное явление сопоставляется с чертой мужского характера: ветер как свободный поток воздуха (ВФС) – своевольный человек (*Шелоник*).

5) Вспомогательный объект, обозначающий мифические образы (2 наименования): *шишко* «мужчина с растрепанными волосами» [Там же, с. 448], *шишанко* «бранное обращение к мужчине» [Там же, с. 447].

Здесь объектом сравнения выступают а) внешность мифического образа: черт, дьявол (ВФС) – мужчина с растрепанными волосами (*шишко*), б) негативное отношение к нечистой силе (чертёнок (ВФС)) переносится на бранное обращение к мужчине (*шишанко*).

6) Вспомогательный объект, называющий профессию (1 наименование): *Прокурор* – «прозвище мужчины» [Там же, с. 175].

В основу переноса легли особенности поведения: мужчина имеет прозвище должностного лица прокуратуры по характерному поведению (ВФС) – осуждение, дидактичность (*Прокурор*).

Метонимические наименования-репрезентанты концепта «Мужчина» распределяются в свою очередь по типам метонимического переноса:

1) «транспорт – люди, едущие на этом транспорте» (*поезд* «члены княжеского войска, отправляющегося в поход» [Там же, с. 79]: ВФС – «вереница саней, повозок»);

2) «национальность – род занятий» (*казак* «бандит, разбойник» [Там же, т. 1, с. 297]: ВФС – «член общины вольных поселенцев»);

3) «дальние родственные отношения – близкие родственные отношения» (*пращур* «прапрадед» [Там же, т. 2, с. 139]: ВФС – «предок»);

4) «близкие отношения – несколько отстраненные отношения» (*побратим* «приятель, друг» [Там же, с. 52]: ВФС – «человек, который побратался с кем-либо»);

5) «дружественные отношения – родственные отношения» (*товарищ* «муж» [Там же, с. 351]: ВФС – «близкий человек»);

6) «абстрактное понятие – человек, связанный с данным понятием» (*Счастьё* «прозвище удачливого мужчины» [Там же, с. 337]: ВФС – «абстрактное понятие»);

7) «род занятий – внешность человека» (*кушник* «неопрятный, неряшливый мужчина, грязнуля» [Там же, т. 1, с. 370]: ВФС – «кто обслуживает проезжающих»);

8) «действие – субъект действия» (*щелбан* «насмешник, зубоскал» [Там же, т. 2, с. 457]: ВФС – «больной удар»);

9) «субъект одного позитивного действия – субъект другого позитивного действия» (*заимодавец* «защитник» [Там же, т. 1, с. 237]: ВФС – «тот, кто дает взаймы, оказывает помощь»);

10) «национальность – качества характера» (*казак* «храбрый, отчаянный мужчина» [Там же, с. 297]: ВФС – «член общины вольных поселенцев»).

Также в наименовании с семантической мотивацией наблюдается случай употребления синекдохи, где происходит перенос с названия вида одежды на наименование человека, носящего данную одежду: *Холор* («прозвище мужчины, носящего старую малицу» [Там же, т. 2, с. 404]: ВФС – «старая малица с вытершейся шерстью»).

Таким образом, рассмотренные выше репрезентанты концепта «Мужчина» являются результатом процессов метафоризации и метонимизации, в которых из уже известного понятия о мире рождается новое знание. В данном случае из таких концептов внешнего мира как «Предмет», «Животное», «Птица», «Насекомое», «Часть тела», «Природное явление», «Мифический образ», «Абстрактный образ», «Родственные отношения», «Дружеские отношения», «Должностное лицо», «Представитель национальности», «Действие» формируются новые концепты, описывающие внешний вид, физическое состояние, термины родства, прозвища, семейные отношения, характер человека, а в их совокупности создается цельный концепт «Мужчина», в котором концентрируются основные особенности быта, поведения, мировоззрения, традиций и культуры жителей Низовой Печоры.

Список литературы

1. Блэк М. Метафора // Теория метафоры: сборник / пер. с англ., фр., нем., исп., польск. яз.; вступ. ст. и сост. Н. Д. Арутюновой; общ. ред. Н. Д. Арутюновой и М. А. Журиной. М.: Прогресс, 1990. С. 153-172.
2. Лакофф Д., Джонсон М. Метафоры, которыми мы живем (Metaphors We Live By). М.: Едиториал УРСС, 2004. 256 с.
3. Лингвистический энциклопедический словарь. М.: Советская энциклопедия, 1990. 683 с.
4. Лихачев Д. С. Концептосфера русского языка // Русская словесность. От теории словесности к структуре текста: антология. М.: Academia, 1997. С. 280-287.
5. Словарь русских говоров Низовой Печоры / под ред. Л. А. Ивашко. СПб.: Филологический факультет СПбГУ, 2003-2005. Т. 1-2.
6. Словарь русских народных говоров. М. – Л.: Наука, 1965-1989. Вып. 1-24 / гл. ред. Ф. П. Филин; ред. Ф. П. Сорокалетов. СПб.: Наука, 1990-2005. Вып. 25-39. / гл. ред. Ф. П. Сорокалетов.
7. Телия В. Н. Вторичная номинация и ее виды // Языковая номинация (Виды наименований). М.: Наука, 1977. С. 129-221.
8. Телия В. Н. Метафоризация и ее роль в создании языковой картины мира // Роль человеческого фактора в языке: Язык и картина мира / Б. А. Серебренников, Е. С. Кубрякова, В. И. Поставалова и др. М.: Наука, 1988. С. 179-180.
9. Уфимцева А. А., Азнаурова Э. С., Кубрякова Е. С., Телия В. Н. Лингвистическая сущность и аспекты номинации // Языковая номинация (Общие вопросы). М.: Наука, 1977. С. 7-98.

THE METAPHORICAL AND METONYMICAL REPRESENTATIVES OF THE CONCEPT “MAN” IN THE RUSSIAN PATOIS OF THE LOWER REACHES OF PECHORA

Kazakova Tat'yana Nikolaevna
Gymnasium named after A. S. Pushkin, Syktyvkar
kazakova.tatyana.1985@mail.ru

The article is devoted to the word-formative analysis of metaphorical and metonymical names-representatives of the concept “Man” in the Russian patois of the lower reaches of Pechora, including the research of the interrelation of the processes of metaphorization, metonymization and motivation, the creation of classification semantically motivated names according to the type of auxiliary object. The considered derivatives are the result of human’s cognitive activity and contain the important information about the realia of life of the Pechora’s population.

Key words and phrases: word-formative analysis; representatives of the concept; conceptual sphere; metaphorization; metonymization; semantic motivation; the inner form of the word.

УДК 81'255

Данная статья посвящена проблеме коммуникации в компьютерных играх. Рассматривается понятие компьютерной игры и значение интерактивности и интерпретативности в игровом процессе. На примере монологов и диалогов геймеров массовой ролевой онлайн-игры World of Warcraft анализируются процесс коммуникации и коммуникативные средства, используемые игроками. В ходе исследования были выявлены особенности языка общения геймеров и показана важность интерактивности и интерпретативности в процессе игры.

Ключевые слова и фразы: игра; компьютерная игра; интерактивность; интерпретативность; коммуникация.

Кобцева Светлана Евгеньевна
Мамонова Елена Юрьевна
Пермский национальный исследовательский политехнический университет
seta-kobceva@mail.ru, tamonovael@mail.ru

КОМПЬЮТЕРНАЯ ИГРА WORLD OF WARCRAFT: ИНТЕРАКТИВНАЯ И ИНТЕРПРЕТАТИВНАЯ СТРАТЕГИИ КИБЕРТЕКСТА

С давних пор игра является неотъемлемой частью жизни общества. «Игра предстает более древним элементом, чем разумная деятельность, она возникла раньше, чем религиозная, социальная и культурная составляющие человеческого существования» [1, с. 24]. Нидерландский философ, историк и исследователь культуры, профессор Й. Хёйзинга в своей книге «Человек играющий» заметил: «Игра не является просто неким обязательным составляющим элементом культуры, при этом и культура не вытекает из игры. Культура становится и развивается как игра. Сам культурный процесс является игровым» [4, с. 327]. То есть, по мнению Й. Хёйзинга, игра предшествует культуре, сопровождает ее, пронизывает ее от самого рождения и до настоящего времени [Там же].

Целью данной статьи является анализ реализации интерактивной и интерпретативной стратегий в игре «World of Warcraft». Вслед за Д. Б. Элькониним мы понимаем игру как «искусственно сконструированную модель, имитирующую различные стороны реальной деятельности» [5]. Д. Б. Эльконин выделяет в структуре игры такие элементы, как роли, сюжет, и правила. Он считает, что абсолютно любая игра имеет тему – ту область действительности, которая воспроизводится в процессе игры. Тема может браться из окружающей действительности, мифологии, фольклора, сказок. В соответствии с темой строится сюжет, то есть сценарий игры. К сюжетам относится определенная последовательность событий, воспроизводимых в игре. Следующим элементом в строении игры является роль, которую берет на себя играющий. Под ролью подразумевается обязательный набор действий и правил их выполнения, моделирование реальных отношений, существующих между людьми [Там же]. По утверждению учёного, сюжет и роли «разыгрываются благодаря игровому материалу и игровому пространству» [Там же], в качестве которого могут выступать «игрушки, детские площадки и т.д.» [Там же]. В качестве последнего, но тем не менее значимого элемента структуры игры исследователь называет правила игры: «Правила игры регулируют отношения между играющими, определяют игровые материалы и пространство. Все играющие должны подчиняться правилам, иначе игра теряет свой смысл» [Там же].

Рассмотрим понятие компьютерной игры. По определению А. А. Деникина, «компьютерная игра или видеоигра (от англ. *video game*) – это программное обеспечение, работающее на специальном оборудовании (компьютере, игровой консоли, портативном электронном аппарате), служащее для организации игрового процесса (геймплея), связи с партнёрами по игре или само выступающее в качестве партнёра» [2]. Термин «видеоигра» исследователь понимает расширенно, относя к нему «консольные, аркадные, портативные и компьютерные игры» [Там же]. Компьютерная игра, как и любая другая игра, имеет структуру, основными элементами которой являются сюжет, роль, правила. Разница в том, что весь процесс игры проходит в рамках виртуальной реальности.

Американский исследователь М. Вульф пишет: «Восприятие игры отличается от того, как воспринимаются другие медиа. Вероятно, можно определить просмотр кинофильма как “активный” процесс, направленный на внимание к тому, что показывается, включающий воображение и процесс мышления для того, чтобы понять, “прочитать” фильм. Но видеоигры требуют от игрока большего – физического действия, ввода данных для того, чтобы игра функционировала, и часто эти пользовательские реакции лимитированы по времени» [9, p. 23].